

VIRTUAL BOY™

バーチャルボーイ
専用カートリッジ

SDガンダム

DIMENSION WAR

ディメンション ウォー

とりあつかい せつ めい しょ

取扱説明書



VUE-VSDJ-JPN

©創通エージェンシー・サンライズ
©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日
©BANDAI 1995 MADE IN JAPAN

**BAN
DAI**



【もくじ】 CONTENTS

ゲームを始める ^{はじ} 前に ^{まえ}	2
オートマテックポーズ ^{き の う} 機能.....	4
ストーリー.....	6
ゲームの ^{もくてき} 目的.....	7
操作 ^{そう さ ほう ほう} 方法.....	8
ゲームの ^{はじ} 始め方 ^{かた}	10
コンティニュー&ゲームオーバー.....	12
マップ ^{が めん} 画面 ^{せつめい} の説明.....	13
コマンド ^{せつめい} 説明.....	15
バトル ^{が めん} 画面 ^{せつめい} の説明.....	18
バトル ^{が めん} 画面 ^{そう さ ほう ほう} 操作方法.....	19
ユニット ^{しょうかい} 紹介.....	20
戦艦 ^{せん かん} バトル.....	22
ワンポイントアドバイス.....	24

ゲームを始める前に

バーチャルボーイの調整

調整

ゲームをスタートする前に必ずこれらの調整をおこなってください。

バーチャルボーイ本体にカートリッジを正しくセットしてください。カートリッジをセット後、コントローラの前面にある電源スイッチをONにすると、しばらくして右の画面が現われます。

START ボタンを押すと「目の幅調整画面」に切り替わります。各調整はこの画面を見ながらおこないます。



め はばちょうせい 目の幅調整

プレイヤーの左目と右目の幅
にバーチャルボーイ内部の表
示装置を合わせる調整です。



調整画面を見ながら、本体上
部にある「目の幅調整ダイヤル」
をまわし、画面の4すみにあるマークが見える
状態にあわせてください。

このように4すみのマー
クが見えるように調整し
てください。



※4つのマークが全てが見えない場合もありますが、3つ
見えていればゲームに支障はありません。

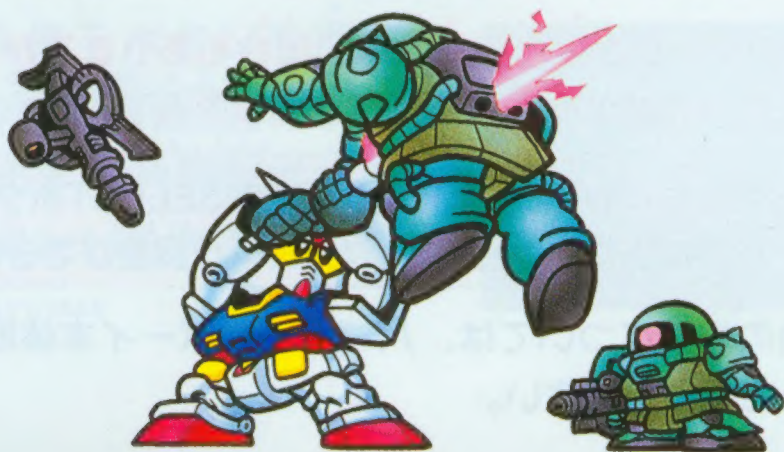
ゲーム中でも、ポーズ(一時中止)状態でSELECTボタンを
押すと目の幅調整画面に切り替わり、再び調整ができます。

その他の調整については、バーチャルボーイ本体取扱説
明書をお読みください。

オートマティックポーズ機能^{きのう}

バーチャルボーイ専用カートリッジには、プレイヤーの目の健康を守るため、適度な時間でゲームを自動的に休止する「オートマティックポーズ機能^{きのう}」があります。

- 「目の幅調整画面」で調整を終えた後、STARTボタンを押すと右の画面に切り替わります。L+ボタンの左右で、「オートマティックポーズ機能^{きのう}」のON/OFFが選べます。この画面で再びSTARTボタンを押すとデモが始まり、さらに押すとタイトル画面が現われます。



●「SDガンダム ディメンシ

ョン ウォー」は約20分後

にオートマティックポーズ

機能が働き、ポーズ(一時中

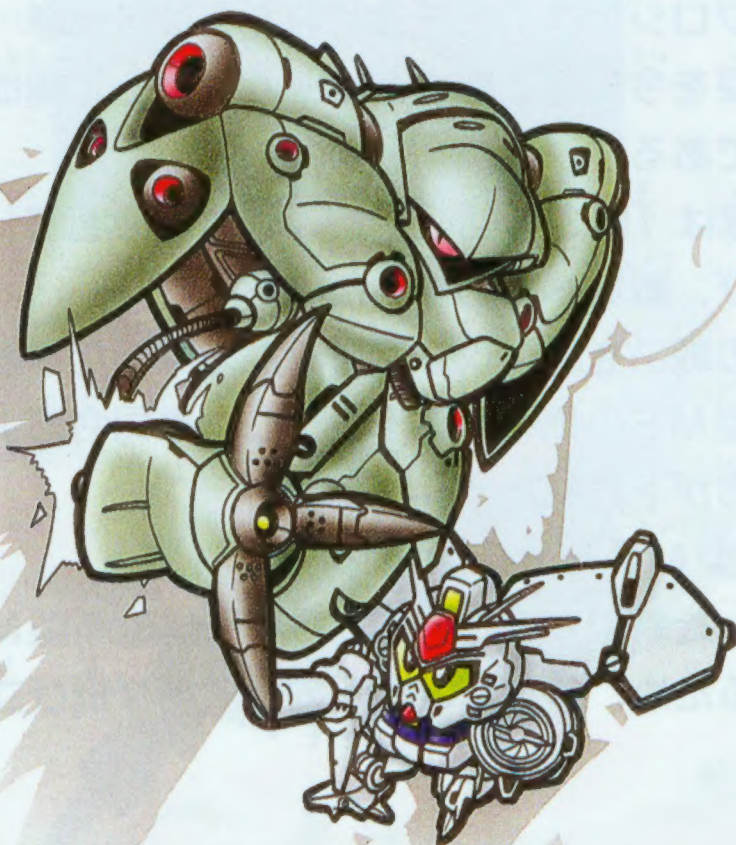
断) 状態となります。適度

な休憩をとり、目や体を休めてください。スタ

ートボタンを押すと、ゲームを再開できます。

AUTO PAUSE

30 minutes have passed
since you started the game.
Take a rest for a while.



ストーリー STORY

じんるい　うちゅう　かつどう　ば　もと　つき　ひ
人類が宇宙に活動の場を求めてからどれだけの月日
なが
が流れただろうか…？

いく　た　あらそ　ひ　つ　き　かな　く　かえ
幾多の争いに火が着いては消え、悲しみを繰り返し
たび　おお　ひと　なみだ　なが　き
その度に多くの人が涙を流して来た…。

いま　つづ　たたか　なか　せんきょう　わる
そしてまた、今も続く戦いの中、戦況が悪くなった
ぐん　かく　き　ち　かい　は　つ　しんがたモビルスーツ　かいしゅう　ぜん
軍は各基地で開発されていた新型MSを回収し、前
せん　はい　び　ぶ　たい　は　けん
線に配備するべく部隊を派遣した。

にん　めい　ぶ　たい　れき　せん
そのプロジェクトを任命されたのはG部隊…。歴戦
ゆう　し　い　ま　か　た　つ　ちゅうしん　へん　せい
の勇姿を今も語り継ぐガンダムを中心に編成された
ぶ　たい
部隊である。

ぶ　たい　モビルスーツ　かいしゅう　てき　ぶ　たい　かい　めつ　し　めい
G部隊は「MSの回収」と「敵部隊の壊滅」の使命
お　せんじょう　し　ゆ　つけ　き
を帯び、戦場へと出撃した。

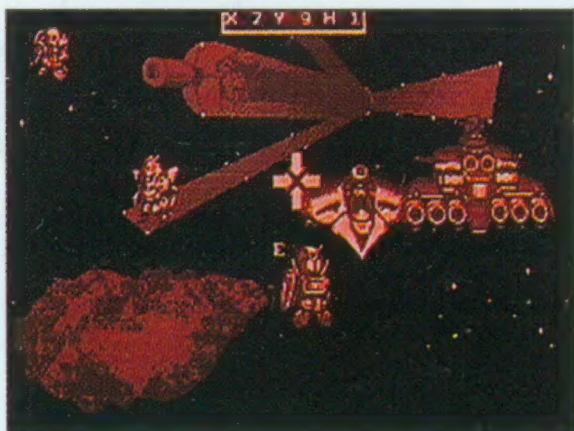
か　ず　か　ず　た　た　か　く　か　え　た　び　ぶ　たい　あ　ら　て　き　そ　ん　ざ　い
数々の戦いを繰り返す度にG部隊は新たな敵の存在
しんがたモビルスーツ　じょうほう　ぐん　し　れい　ぶ　あ　ら
と新型MSの情報をキャッチし、軍司令部より新た
し　めい　く　だ
な使命が下された！

てきしんがたモビルスーツ
『敵新型MSをたたけ！！』

かいしゅう　しんがたモビルスーツ　とも　ぶ　たい　てきしんがたモビルスーツ　は
回収した新型MSと共に、G部隊は敵新型MSを破
かい　あ　ら　せんじょう　む　ふ　た　た　と　た
壊するため、新たな戦場へ向けて再び飛び立つのだ
った…。

ゲームの目的

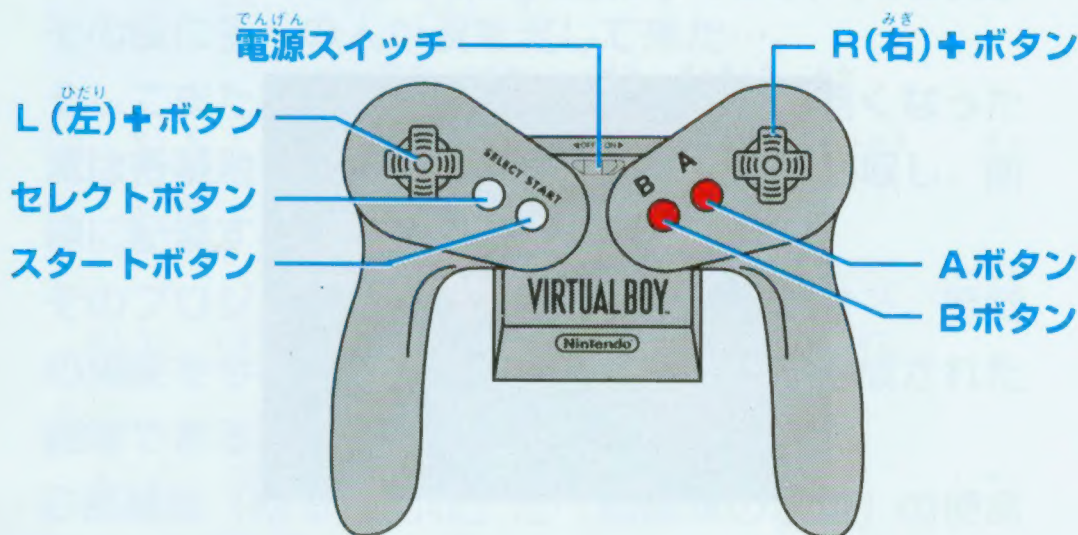
シナリオのストーリーに沿って、ミッション（作戦）をクリアして行きます。設定された条件をクリアすると、次のステージに移ります。すべてのステージのミッションをクリアするとゲームのエンディングデモを見ることができます。



そうきほうほう 操作方法

■各ボタンの名称と基本操作

【コントローラ表面】

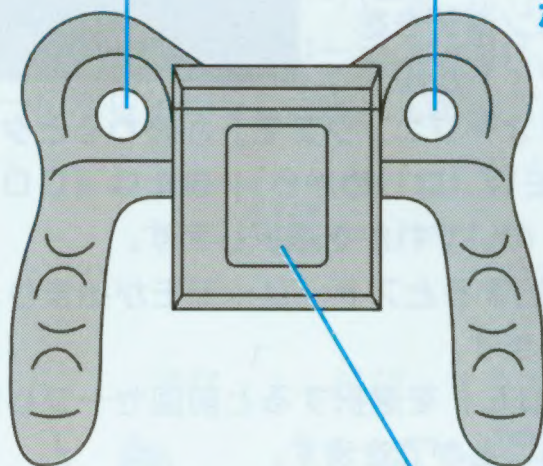


マップ画面 (がめん)	: バトル画面 (MSvsMS) (がめん モンリスーツ モンリスーツ)
L + ボタン / カーソル・ユニットの移動 (いどう)	: ユニットの移動 (いどう)
セレクトボタン / セーブコマンド呼び出し (よだ)	:
スタートボタン / ターンの終了 (しゅうりょう)	: ポーズ
R + ボタン /	: 武器の選択・攻撃 (ぶき せんたく こうげき)
A ボタン / 決定 (けってい)	:
B ボタン / キャンセル	:

【コントローラ裏面^{うらめん}】

R^{みぎ}(右)トリガー
ボタン

L^{ひだり}(左)トリガー
ボタン



電池^{でんち}ボックス

マップ画面^{がめん}

バトル画面^{がめん} (MSvsMS^{モビルスーツ モビルスーツ})

Rトリガー／^{うへほうこう}上方向への移動^{いどう}：画面奥への移動^{がめんおく}
Lトリガー／^{したほうこう}下方向への移動^{いどう}：画面手前への移動^{がめんてまえ}

ゲームの始め方

「目の幅調節画面」「オートマティックポーズ機能設定画面」に続いて『オープニングデモ』になります。(A・B・スタートボタンを押すとオープニングデモをスキップしてタイトル画面

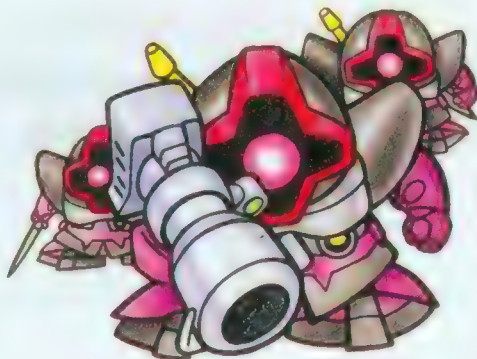


になります。)『オープニングデモ』が終わるとタイトル画面が表示され、『NEW (はじめから)』または『CONTINUE (つづきから)』のいずれかを選択します。

『NEW』を選択するとストーリーデモが始まり、その後ゲームがスタートします。

『CONTINUE』を選択すると前回セーブした続きからゲームを再開することができます。

(CONTINUEの操作方法はP12参照)



勝利条件と戦後処理

敵の戦艦を撃沈することで勝利条件が満たされ、ステージクリアとなります。また、自軍の戦艦が撃沈されてしまうとゲームオーバーとなります。(ゲームオーバーについてはP12参照)
ステージをクリアするとストーリーデモが流れ、ダメージ回復後、ストーリーに準じたMSが自動的に配備されています。



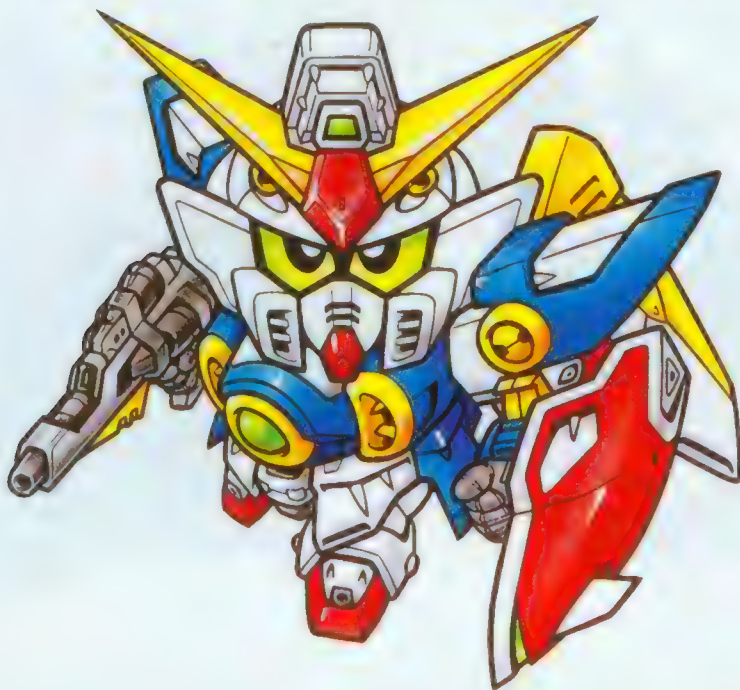
コンティニュー&ゲームオーバー

■ゲームオーバー

自軍の戦艦ユニットが破壊されるとゲームオーバーになり、ゲームオーバーデモの後、オープニングデモ画面に戻ります。また、各ミッションでできまっているターン数をオーバーするとゲームオーバーになります。

■コンティニュー

タイトル画面で『CONTINUE』を選択後、ロード画面にうつります。「A・B・C」選択後、「YES」ならAボタンを選択し、行わない場合はBボタンでキャンセルします。すると前回セーブした場面の続きからゲームを再開することができます。



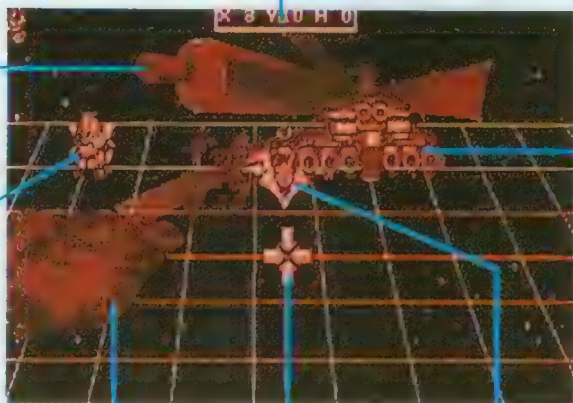
マップ画面の説明

画面 1 (カーソルがユニットを選択していない場合)

座標 (ユニットの位置を座標で表示します。)

敵戦艦

ユニット



自軍戦艦
ユニット

敵ユニット

(マップ画面では常に手前を向いています。)

カーソル

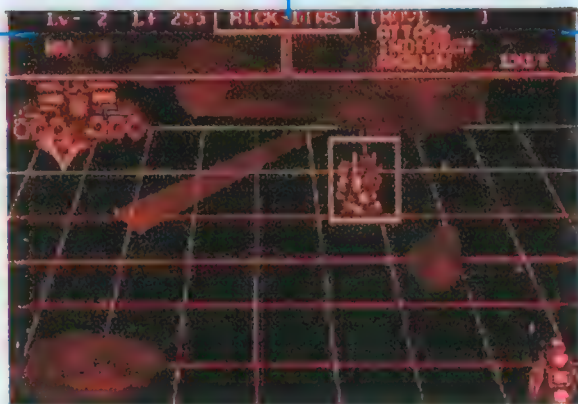
障害物

自軍ユニット

(マップ画面では常に奥方向を向いています。)

画面^{か ざん} 2 (カーソルがユニットを選択している場合^{せんたく ば あい})

ユニット名称^{めいしょう} (ユニットにカーソルが重なっていると、ユニットの名称が表示されます。)



Lv- / ユニットレベル
Lf- / 残りライフ^{のこ}
MV- / 移動力^{いどうりょく}

コマンド^{さんしょう}
(P16参照)

せつめい コマンド説明

こうどう おこな
行動を行うユニットにカー
ソルを^あ合わせAボタンを^お押
すと、画面右上にコマンド
が^{ひょうし}表示されます。ユニット
の^{おこな}行動コマンドをL+
ボタンで^{せんたく}選択し、Aボタン
で^{けいてい}決定します。



ムーブ (移動)

ユニットの^{いどう}移動を行うコマンドです。『^{ムーブ}MOVE』のコマンド
を選択後、移動したいエリアまでのルート^{いどう}をL+ボタンとしま
たはRトリガーでカーソルを^あ合わせ、Aボタンで^{けいてい}決定します。
※行動終了したユニットは、「E」の^{ひょうし}マークが表示されます。

アタック (攻撃)

えんきょり てき
近距離から敵ユニットに^{こうげき}攻撃を行うコマンドです。
『^{アタック}ATTACK』のコマンドを選択後、攻撃する敵ユニットに
カーソルを^あ合わせAボタンを^お押すとバトル画面に切り替わりま
す。すべてのバトルは時間制限^{し かん せい げん}があり、バトル画面^{か めん}に表示^{ひょうし}され
た時間^{し かん}が“0”になるかCOM戦バトルに関しては、自動的に
終了^{しゅうりょう}する場合があります。また、ユニットのライフゲージ^{は あい}がなく
なると破壊^{は かい}されたこととなり、ユニットを^{うしな}失います。(バトル
操作^{そう さ ほう ほう}方法は後参照^{うしろさんしょう})

INDIRECT (遠距離攻撃)

遠距離から敵ユニットに攻撃を行うコマンドです。

『INDIRECT』のコマンドを選択後、攻撃する敵ユニットにカーソルを合わせAボタンを押すとバトル画面に切り替わります。(オートバトル)

AMBUSH (まちぶせ)

移動後、隕石やビルの廃墟などの陰にユニットが隠れることができる場合、待ち伏せを行うためのコマンドです。

∴「AMBUSH」を行った場合、「A」のマークがつき移動・攻撃すると「AMBUSH」が解除されます。



EXIT (終了)

ユニットのコマンド選択をキャンセルします。

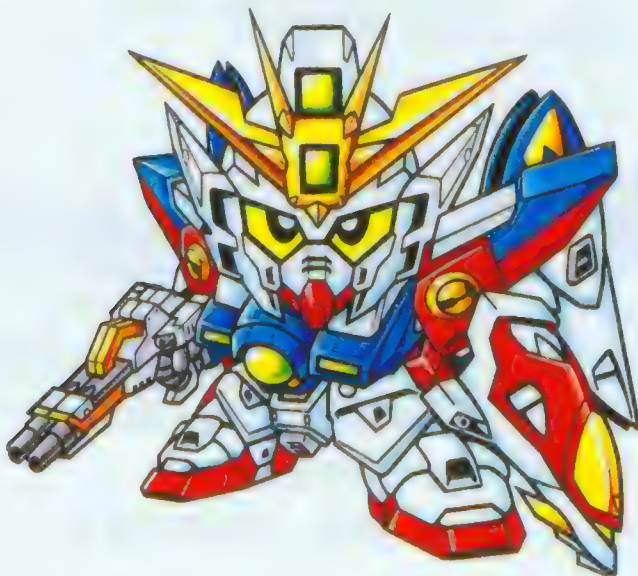
■ターンの終了^{しゅうりょう}

ターン終了^{しゅうりょう}する場合^{は あい}、「セレクトボタン」を押すと、画面中央^{かめんちゅうおう}に右の画面が現われます。その中^{なか}から「TURN END」を選^{えら}び「スタートボタン」を押すと自^お軍のターンを終了^{しゅうりょう}します。



■セーブ

ゲームの途中^{とちゅう}でセーブやロードを行う場合は「セレクトボタン」を押^おし、システムコマンドを呼^よび出^たします。セーブを行う場合には『SAVE』を選^{えら}択^{おこな}後^{は あい}『YES』の場合^{い え す} A ボタンで選^{えら}び、行^{おこな}わない場合には B ボタンでキャンセルします。



バトル画面の説明

ケース 1

モビルスーツ モビルスーツ はくへいせん
MSvsMS 白兵戦

(バトルスタート時)

タイム表示 (COM戦の場合には
表示しません)

自軍ユニット
ライフゲージ
自軍ユニット
名称



敵ユニット
ライフゲージ
敵ユニット
名称

自軍ユニット 敵ユニット

ケース 2

モビルスーツ モビルスーツ えんきょり こうげき
MSvsMS 遠距離攻撃

自軍ユニットが敵ユニットを射程距離圏内に捕らえているとき、『INDIRECT』のコマンドを選択して、敵ユニットを選択した後、遠距離攻撃を行います。

遠距離攻撃はオートバトル（自動）で行われます。

バトル画面操作方法

CASE 1

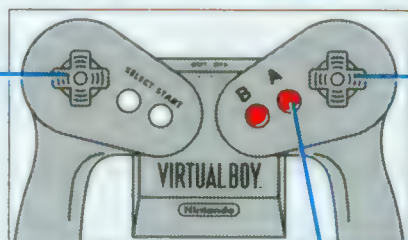
MSvsMS 白兵戦

自軍モビルスーツユニットが敵ユニットを攻撃圏内に捕らえているとき『ATTACK』のコマンドを選択して、敵ユニットを選択した後、白兵戦を行います。

モビルスーツ同士の白兵戦バトルはマニュアル（手動）で行われます。

【コントローラ表面】

L+ボタン／
ユニットの移動

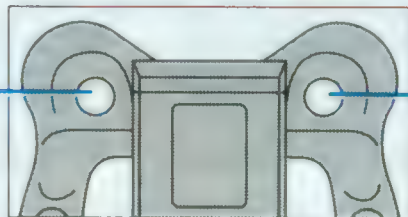


R+ボタン／攻撃系
MSによってかわります。

Aボタン／攻撃

【コントローラ裏面】

Rトリガー／
画面奥への移動



Lトリガー／
画面手前への移動

しょうがい ユニット紹介



1. ライフル系^{けい}
2. サーベル系^{けい}
3. サブウェポンA
4. サブウェポンB

れんほうぐん 《連邦軍》

	R+▶ (ライフル系) ^{けい}	R+▼ (サーベル系) ^{けい}	R+◀ (サブウェポンA)	R+▲ (サブウェポンB)
ジム	ビームスプレイガン	サーベル	バルカン	バズーカ
R・ディアス	バズーカ	サーベル	バルカン	トリモチ
リ・ガズィ	Bライフル	サーベル	バルカン	Gランチャー
ガンダム	Bライフル	サーベル	バルカン	バズーカ
フルバーニアガンダム	Bライフル	サーベル	バルカン	バズーカ
セータ Zガンダム	Bライフル	サーベル	ビームキャノン	HMランチャー
ダブルセータ ZZガンダム	Dキャノン	サーベル	ビームキャノン	ハイメガ粒子砲 ^{りゅうしほう}
ニュー γガンダム	Bライフル	サーベル	バルカン	Fファンネル
ガンダム F91	Bライフル	サーベル	バルカン	ヴェスパー
V2ガンダム	Bライフル	サーベル	ひかり つばさ こう 光の翼(攻)	ひかり つばさ ほう 光の翼(防)
シャイニングガンダム	ビーム	パンチ	バルカン	Gフィンガー
ウイング Wガンダム	ライフル	サーベル	バルカン	ビームキャノン

てきかわ
《敵側》

	(ライフル系) ^{けい}	(サーベル系) ^{けい}	(サブウェポンA)	(サブウェポンB)
ザク	マシンガン	ヒートホーク	クラッカー	あし ミサイル
ドム	バズーカ	ヒート剣 ^{けん}	クラッカー	て な たん 手投げ弾
マラサイ	ライフル	サーベル	バルカン	て な たん 手投げ弾
ハンブラピ	ライフル	サーベル	ミサイル	ヒートロッド
Jドーガ	ライフル	サーベル	メガ粒子砲 ^{りゅうしほう}	ミサイル
デナン・ゾン	マシンガン	サーベル	Sランサー	ビームシールド
ゲルググ	ライフル	ナギナタ	クラッカー	て な たん 手投げ弾
ガンダムGP-2	ビーム	サーベル	バルカン	Nアソルト
ジ・オ	ライフル	ビームソード	クラッカー	かく うて 隠し腕
キュブレー	ビームガン	サーベル	て な たん 手投げ弾	ファンネル
サザビー	ライフル	ビームホーク	かくさん 拡散ライフル	ファンネル
ビギナ・ギナ	ライフル	サーベル	Bランチャー	ビームシールド
ビグ・ザム	かくさん 拡散ビーム	ミサイル	バリア	かくさん りゅうしほう 拡散M粒子砲
クインマンサ	ビーム	サーベル	りゅうしほう メガ粒子砲	ファンネル
アルバ α-アジール	ほう Mビーム砲	ゆうせんしき ほう 有線式メガビーム砲	バルカン	ファンネル
ラフレシア	かくさん 拡散ビーム	テンタクラーロッド	ほう メガビーム砲	りゅうしほう M粒子砲
デビル・G	ほう Mビーム砲	サーベル	かくさん りゅうしほう 拡散M粒子砲	ヒートロッド

戦艦バトル

ボリウム モビルスーツ シップ せんかん Vol.1 MS vs S(船艦)

自軍モビルスーツユニットが敵戦艦ユニットを攻撃圏内に捕らえているとき、『ATTACK』のコマンドを選択後、対戦艦バトルが行われます。自軍モビルスーツから敵戦艦への攻撃はマニュアルで行います。

自軍モビルスーツは敵戦艦に近付きながらビーム攻撃を行います。L+ボタンでモビルスーツの移動を行い、Aボタンでビームを発射します。

自軍ユニットライフゲージ

敵戦艦ライフゲージ

発射ビーム

自軍モビルスーツ

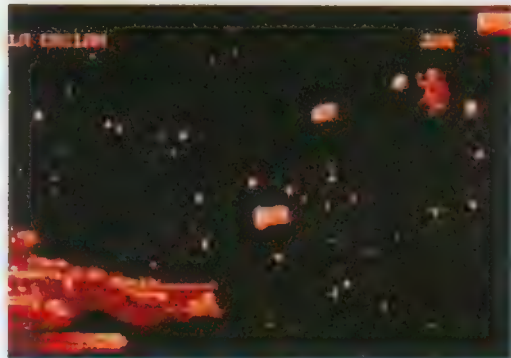
敵戦艦



※攻撃のボタンはAだけでなく、Bボタン、R+ボタンも使用可能。

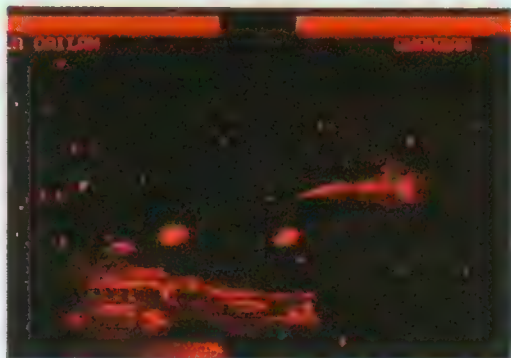
ボリュウム シップ せんかん モビルスーツ Vol.2 S(船艦) vs MS

自軍戦艦ユニットが敵モビル
スーツを攻撃圏内に捕らえて
いるとき、『ATTACK』の
コマンドを選択して、敵ユニ
ットを選択した後、自軍戦艦
から敵モビルスーツに向けて
砲撃を行います。戦艦からモ
ビルスーツへの砲撃はオート
バトルで行われます。



ボリュウム シップ せんかん シップ せんかん Vol.3 S(船艦) vs S(船艦)

自軍戦艦ユニットが敵戦艦ユ
ニットを攻撃圏内に捕らえて
いるとき、『ATTACK』の
コマンドを選択して、敵ユニ
ットを選択した後、戦艦同士
のバトルが行われます。
戦艦同士のバトルはオートバ
トルで展開され、互いにすれ
違う間に砲撃を行います。



ワンポイントアドバイス

POINT 1

ち けい い こうげき
地形を活かして攻撃しよう！

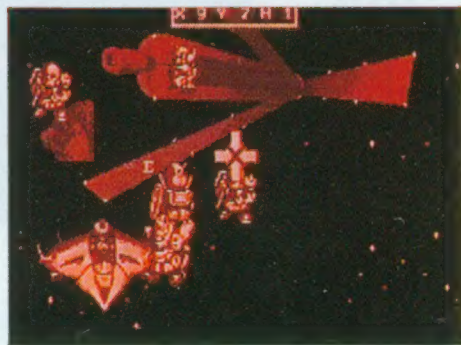
マップ画面移動中に隕石やビル
の廃墟などに『AMBUSH』
のコマンドで潜むことで、敵ユ
ニットに待ち伏せ攻撃を行うこ
とができます。



POINT 2

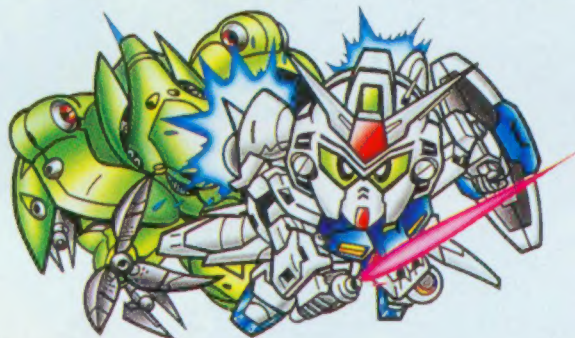
でき はい ご ねら う
敵の背後を狙い撃て！

マップ画面で敵の背後など、有
利な状態から攻撃を仕掛けるこ
とで、バトルシーンでもアドバ
ンテージを受けることができま
す。



ごあいさつ

このたびは、(株)バンダイのバーチャルボーイ専用カートリッジ「SDガンダム
ディメンション ウォー」をお買い上げ頂き、誠にありがとうございました。
まずはじめに別冊の「注意書」をお読みいただき、次にこの「取扱説明書」の
指示に従い、各調整をおこなったうえ、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、「注意書」およびこの「取扱説明書」は大切に保管してください。



【バックアップに関するご注意】

むやみに電源スイッチをON/OFFしたり本体の電源を入れたままで抜き差
しすると、バッテリーバックアップ機能でセーブ(記録)された内容が消え
てしまうことがありますので、ご注意ください。

また、カセット内蔵電池の電池切れのためにセーブ等ができなくなった場
合は有償にて電池交換いたしますので、バンダイお客様相談センターまで
お問い合わせください。

バンダイゲームステーション

このソフトの内容についてのご質問は、**03-3847-5090**

[受付時間/月曜～金曜日(祝日を除く) 10時～16時]にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにしてください。
- 受付時間以外の電話はおさげください。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

このカートリッジを無断で複製すること及びゲームの映像、内容等
を無断で出版・上演・放送することを禁じます。

《お買い上げのお客様へ》商品についてお気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。住所・電話番号・保護者の方とお子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター

(関東) 台東区駒形2-5-5

〒111-81

☎03-3847-6666

(関西) 大阪市北区豊崎4-12-3

〒531

☎06-375-5050

(中部) 名古屋市昭和区御器所

3-2-5

〒466

☎052-872-0371

- 電話受付時間 月曜～金曜日(祝日を除く)10時～16時
- 電話番号はよく確かめて、お間違いのないようご注意ください。

【故障品について】

お買い上げいただいた商品が正常に作動しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまう時などは、バンダイお客様相談センターまでご一報ください。なお、お客様の不注意による故障や破損、長期の使用による故障、中古品など当社の責任によらないものには対応できませんので、ご了承ください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ソフトの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合があります。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、相談センターまでご一報ください。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

VIRTUAL BOY・バーチャルボーイは任天堂の商標です。

発売元 株式会社バンダイ
マルチメディア事業部

東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81